Utilisation du matériel

Préambule

- Chaque livre contient une histoire courte permettant de découvrir 5 instruments.

L'histoire est racontée sur le CD, mais l'enseignant (ou l'enfant ou toute autre personne) peut la lire lui-même. Il suffit pour cela de ne pas actionner les pistes « histoire » du CD. Dans les deux cas, il peut montrer les illustrations aux enfants.

- Les autres pistes du CD sont des compositions originales destinées à présenter les instruments. Toutes ces pièces sont interprétées par des instrumentistes professionnels.
- Le jeu de loto est un complément à l'histoire. Il permet à l'enfant d'être actif.
- Ce matériel est évolutif. Il comporte 5 livres, donc 5 x 5 instruments à découvrir.

Les 5 histoires sont indépendantes. Ainsi, en fonction de l'âge des enfants et de leurs capacités, les enseignants pourront exploiter un ou plusieurs volumes en mélangeant les instruments.

Utilisation

1. L'enseignant (ou toute autre personne) actionne le CD se trouvant à la deuxième page de chaque volume.
2. Pendant la narration, il montre les illustrations aux enfants.
3. Jeu : après audition(s) de l'histoire, l'enseignant choisit et actionne une piste musicale correspondant à un instrument (extraits courts et extraits très courts). L'enfant doit alors le reconnaître, saisir l'instrument correspondant à l'extrait qu'il vient d'entendre et le repositionner dans son emplacement.*
4. Suivre le même schéma pour les autres volumes. Il n'y a pas d'ordre d'utilisation des volumes.
5. Augmenter le nombre d'instruments à reconnaître en jouant avec plusieurs planches. Les mélanges de volumes sont proposés sur le 6ème CD (se trouvant à la fin du cinquième volume). **

Remarques

- Les photos des instruments sont présentées en regard de l'histoire (au verso de la page précédente) pour que l'enfant visualise immédiatement l'aspect réel de l'instrument.
A côté de ces photos, quelques petits renseignements vous sont proposés à titre d'information.
Il s'agit du nom de l'instrumentiste, de quelques œuvres à écouter avec vos élèves, de quelques virtuoses et d'une petite rubrique « particularités » reprenant soit une anecdote, soit une information pertinente. Il est évidemment impossible d'être complet en quelques lignes, le but étant simplement de donner à l'enseignant l'envie d'aller plus loin avec ses élèves dans la découverte des instruments et de la musique au sens large.

- Les illustrations de l'arrière-plan des planches de jeu sont les mêmes que celles du livre.
En ce qui concerne la partie à déposer dans son emplacement, seule figure la photo de l'instrument car, de cette façon, l'enfant n'associera pas UNIQUEMENT l'extrait écouté avec l'histoire mais, in fine, avec l'instrument, ce qui est essentiel si l'on veut que l'objectif de reconnaissance des instruments soit atteint !
Ainsi, quand tous les instruments seront replacés dans leurs emplacements, il ne restera en aspect visuel que les instruments et seulement eux.

- Un poster géant (reprenant les 25 instruments) accroché dans la classe sera un bon moyen de se rappeler à tout moment les instruments vus et entendus. Par exemple, lors de l'écoute de chansons, l'enseignant pourrait demander aux enfants de désigner l'(les) instrument(s) reconnu(s) !

* - En fin de CD, des duos sont aussi proposés pour augmenter le degré de difficulté du jeu.

** - Exemple d'utilisation du volume 6:

Si les enfants maîtrisent la reconnaissance auditive et visuelle des instruments du volume 1 et du volume 3, vous pouvez leur proposer de jouer maintenant avec les 10 instruments mélangés. Pour ce faire, il vous suffira d'actionner les pistes 1 à 5 et 11à 15 (pour les solos), 31 à 35 (pour les duos) , 76- 77- 80 et 81 (pour les quintettes), 86-87-90 et 91(pour les trios et quatuors).
Procédez de la sorte pour les autres combinaisons. Le niveau maximal étant le mélange des 5 volumes et donc de 25 instruments